

LAPORAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI ARITMATIKA SOSIAL MENGUNAKAN PERMAINAN KARTU UNO UNTUK SISWA SMP KELAS VII

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
sebagai Salah Satu Prasyarat untuk Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan Matematika



oleh :
AISATUL LAILYAH
NIM: 201410060311120

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2018**

LEMBAR PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
dan Diterima Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Pendidikan Matematika
Pada tanggal: 15 Mei 2018

Mengesahkan:
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang

Dekan,

Dr. Poncojari Wahyono, M.Kes

Dewan penguji

1. Prof. Dr. Yus Mochamad Cholily, M.Si
2. Dr. Siti Inganah, M.M., M.Pd
3. Dr. Dwi Priyo Utomo, M.Pd
4. Reni Dwi Susanti, M.Pd

Tanda tangan

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat, hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Evaluasi Aritmatika Sosial Menggunakan Permainan Kartu UNO untuk Siswa SMP Kelas VII”. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada Rasulullah SAW, keluarga, dan para sahabatnya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan berkat bimbingan, bantuan, dan motivasi dari banyak pihak. Oleh karena itu dengan ketulusan hati penulis menghanturkan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang selama ini selalu memberi semangat tanpa kenal lelah, kasih sayang dan doa yang selalu menyertai.
2. Prof. Dr. Yus Mochamad Cholily, M.Si selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan kesabaran dalam memberi petunjuk, bimbingan dan pengarahan kepada penulis sehingga terselesaikan skripsi ini.
3. Dr. Siti Inganah, M.M., M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan kesabaran dalam memberi petunjuk, bimbingan dan pengarahan kepada penulis sehingga terselesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari tentunya tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi menjadikan skripsi ini lebih sempurna. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Malang, 9 Mei 2018

Penulis

DAFTAR ISI

LAPORAN SKRIPSI.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Pembatasan Masalah	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi	7
2.2 Permainan sebagai Alat Evaluasi	10
2.3 Permainan Kartu UNO	11
2.4 Kualitas Permainan Kartu UNO.....	14
2.5 Penelitian yang Relevan	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	18
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	18
3.3 Prosedur Penelitian.....	19

3.4	Teknik Pengumpulan Data	20
3.5	Teknik Analisis Data	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		25
4.1	Hasil Penelitian	25
4.2	Pembahasan Penelitian	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		40
5.1	Kesimpulan.....	40
5.2	Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA		42
LAMPIRAN.....		46



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Siswa Kelas VII A.....	46
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	47
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	48
Lampiran 4. Instrumen Soal Kartu UNO	49
Lampiran 5. Kompetensi Dasar dan Indikator Soal	56
Lampiran 6. Pembahasan Soal Kartu UNO Biru	59
Lampiran 7. Pembahasan Soal Kartu UNO Hijau	62
Lampiran 8. Pembahasan Soal Kartu UNO Kuning	65
Lampiran 9. Pembahasan Soal Kartu UNO Merah.....	68
Lampiran 10. Blanko Rekapitulasi Skor Siswa	71
Lampiran 11. Instrumen Angket Validasi Produk oleh Validator Ahli	72
Lampiran 12. Instrumen Angket Validasi Produk oleh Praktisi	74
Lampiran 13. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk.....	76
Lampiran 14. Blanko Rekap Skor Siswa	77
Lampiran 15. Hasil Perolehan Skor Siswa.....	79
Lampiran 16. Instrumen Angket Respon Siswa.....	80
Lampiran 17. Hasil Analisis Angket Respon Siswa	83
Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian.....	84

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. (2008). *Semantik Pengantar Studi Tentang Makna*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Ardimen. (2016). Pengembangan Multiple Intelligence melalui Pembelajaran Integratif Berbasis Games (Model Integrasi Bimbingan dalam Proses Pembelajaran sebagai Upaya Mengembangkan Berbagai Potensi Kecerdasan Siswa). *Jurnal Edukasi*, 2(2), 107–129.
- Arifin, Z. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S., & Jabar, C. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arshintia, D. (2010). Strategi Penerapan Ice Breaking sebagai Kreativitas Guru dalam Mengatasi Kebosanan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa China di SMAN 1 Karawang.
- Arum, R., & Lutfi, A. (2012). Memotivasi Siswa Belajar Materi Asam Basa melalui Media Permainan Ranking One Chemistry Quiz. *Unesa Journal of Chemical Education*, 1(1), 174–179.
- Baharun, H. (2016). Penilaian Berbasis Kelas pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 3(2), 205–216.
- Bahasa, T. P. (1989). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Curran, K., Middleton, G., & Doherty, C. (2011). Cheating in Exams with Technology. *International Journal of Cyber Ethics in Education*, 1(2), 54–62. <https://doi.org/10.4018/ijcee.2011040105>
- Febriyanto, W., Candrawati, B., & Widyarto, E. (2016). Game Design to Introduce Pets. *Sisforma*, 3(1), 33–38.
- Fendler, R. J., & Godbey, J. M. (2016). Cheaters Should Never Win: Eliminating the Benefits of Cheating. *Journal of Academic Ethics*, 14(1), 71–85. <https://doi.org/10.1007/s10805-015-9240-8>
- Halim, F. Z., Suroto, & Soerjono, B. (2013). Model Pembelajaran Cooperative Dengan Pendekatan Active Learning Pada Materi Aljabar (Cooperative

- Learning Model With Active Learning Approaching At Algebraic). *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo*, 1(1), 83–96.
- Hariadi. (2017). Pengembangan Instrumen Penilaian Otentik Aspek Sikap Sosial dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 16(1), 84–96.
- Hidayati, N., & Hakim, L. (2014). Pengembangan Permainan Kartu UNO sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Hutang Jangka Panjang. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2(2), 1–11.
- Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 195–208.
- Mahadma, J., & Susanti. (2013). Identifikasi Penggunaan Alat Evaluasi pada Mata Diklat Akuntansi Kelas XI di SMKN 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1(3), 1–16.
- Motandang, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Program Pascasarjana Unimed.
- Nugroho, A., Raharjo, T., & Wahyuningsih, D. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 11–18.
- Perez, O. (2014). Cheeting in Mathematics Examinations. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 16(3), 01–15. Retrieved from <http://www.scielo.org>
- Purboningsih, D. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Pendekatan Guided Discovery pada Materi Barisan dan Deret untuk Siswa SMK Kelas X. In *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY 2015* (pp. 467–474).
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Pelajar.
- Putra, A., & Rochmawati. (2013). Pemetaan Penggunaan Alat Evaluasi pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS di SMAN 13 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1(3), 1–18.
- Rahmatin, R., & Khabibah, S. (2016). Pengembangan Media Permainan Kartu UMATH(UNO MATHEMATICS) dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pokok Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*,

1(5), 74–79.

- Rubiyanto, R., & Hartini, S. (2005). *Evaluasi Pendidikan*. Surakarta: Program Akta Mengajar FKIP UMS.
- Sadidah, A., & Wijaya, A. (2016). Developing mathematics learning set for special-needs junior high school student oriented to learning interest and achievement. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(2), 150. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v3i2.10866>
- Sadiman, A., Rahardjo, Haryono, A., & Rahardjito. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Samsusilowati, P., & Setiawan, N. (2017). Pengembangan Permainan Kartu UNO sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 1, 1–12.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, R., & Lutfi, A. (2015). Kelayakan Permainan Uno Card sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pokok Struktur Atom. *Unesa Journal of Chemical Education*, 4(2), 186–194.
- Siagian, R. (2012). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 2(20), 122–131.
- Smaldino, d. (2014). *Instructional Technology & Media For Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar)*. Jakarta: Prenada Media.
- Subagyo, J. (2011). *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subali, B. (2014). Evaluasi Pembelajaran (Proses dan Produk). In *Workshop Evaluasi Program Pembelajaran*. Purwokerto.
- Sudjana, & Riva'i. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Sumantri, M. S., & Pratiwi, N. (2015). The Effect of Learning Media and Types of Personality on Elementary Student ' s Mathematic Performance. *American Journal of Educational Research*, 3(3), 276–281.

- Supriana, E. (2016). Pengembangan Termoskop Terintegrasi Sebagai Media Pembelajaran Fisika Berbasis Inkuiri di SMA. In *Seminar Nasional Jurusan Fisika FMIPA UM 2016* (pp. 71–78).
- Uno, H., & Koni, S. (2013). *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyudi. (2012). Asesmen Pembelajaran Berbasis Portofolio di Sekolah. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 288–297.
- Widoyoko, E. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yusuf, M. (2017). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

